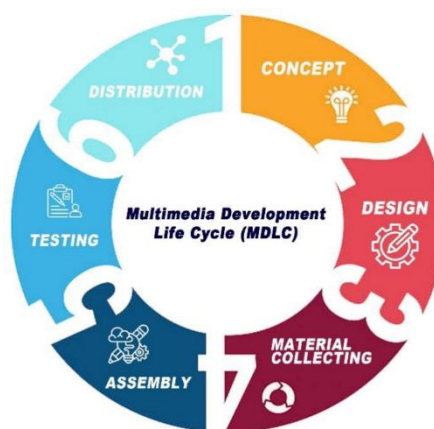


## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Untuk memastikan penelitian dan perancangan animasi memiliki arah serta konsep yang terstruktur, diperlukan suatu pendekatan. Pendekatan yang dipakai untuk merancang animasi yaitu dengan model pengembangan produk multimedia Luther-Sutopo yang disebut MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Model MDLC Luther-Sutopo ini terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* (Prasetya & Ramadhan, 2024).



Gambar 3. 1 Tahapan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

Secara umum, MDLC dapat digunakan untuk mengembangkan produk multimedia linier dan non-linier (Roedavan et al., 2022). Produk multimedia linier adalah produk pasif yang tidak memerlukan kontrol navigasi atau interaksi dengan pengguna seperti poster atau video animasi. Sedangkan produk multimedia non linier adalah produk interaktif yang memungkinkan interaksi dengan pengguna sehingga seperti *aplikasi, website, atau game*. Beberapa kelebihan dari model pengembangan ini termasuk strukturnya yang terorganisir dan runtut secara logis, penggunaannya yang cocok untuk pengembang individu atau proyek berskala kecil, serta proses pengujiannya yang fleksibel dan tidak memerlukan waktu lama (Tanuwijaya & Wibowo, 2020).

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode yang biasa digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu yang data penelitiannya berupa angka-angka, pengumpulan

data menggunakan instrumen penelitian, dan dianalisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini, peneliti mengukur kelayakan media animasi melalui angket/instrumen (kuantitatif) dan analisis data bersifat deskriptif.

### **3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian**

Merujuk pada pedoman UPI tahun 2021, partisipan merupakan individu maupun kelompok yang terlibat dalam suatu penelitian atau kegiatan akademik yang berperan sebagai pemberi data dan informasi yang diperlukan guna tercapainya tujuan penelitian. Partisipan yang terlibat dalam proses penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan siswa SDN Cikoneng. Penelitian bertempat di SDN Cikoneng yang beralamat di Kp. Cikoneng, RT 04/RW 03, Desa Cibiru Wetan, Kec. Cileunyi, Kab. Bandung, Prov. Jawa Barat.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

Populasi merujuk pada keseluruhan individu, objek, atau peristiwa yang menjadi subjek utama dalam suatu penelitian untuk dianalisis atau dikaji (Susanto et al., 2024). Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa yang bersekolah di SDN Cikoneng, Kab. Bandung dari kelas 1-6. Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk diamati atau diteliti. Penggunaan sampel memungkinkan peneliti membuat generalisasi secara lebih efisien dan ekonomis dari sampel tersebut ke populasi secara keseluruhan (Susanto et al., 2024). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan salah satu teknik non-probabilitas di mana peneliti secara sengaja memilih sampel berdasarkan kriteria atau karakteristik tertentu yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian (Firmansyah & Dede, 2022).

Penentuan jumlah sampel pada populasi sekurang-kurangnya yaitu 30 sampel (Darusman, 2023). Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengambil sampel sebanyak 70 siswa SDN Cikoneng kelas 1-6 yang dipilih berdasarkan kriteria yaitu usia 6-12 tahun sebagai representasi anak usia sekolah.

### **3.4 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang diperlukan dalam sebuah penelitian guna memecahkan masalah penelitian (Abubakar, 2021). Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini mencakup studi literatur, wawancara, dan angket.

Putri Wardatul Fu'adah, 2024

**PERANCANGAN ANIMASI STORYTELLING “PARA PEJUANG PALESTINA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL BAGI ANAK USIA SEKOLAH (Studi Kasus Pada Siswa SDN Cikoneng)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.4.1 Studi literatur

Pada penelitian ini, studi literatur dilakukan untuk memperoleh beragam informasi yang relevan dengan topik yang diteliti. Informasi dikumpulkan dengan mencari referensi yang sesuai dari sumber-sumber tepercaya, seperti buku, laporan nasional, jurnal ilmiah, atau survei yang berkaitan dengan sejarah dan konflik di Palestina, serta media edukasi berupa animasi video 2D.

### 3.4.2 Wawancara

Wawancara digunakan untuk menemukan suatu permasalahan yang diteliti. Sugiyono (2016, hlm 231) menjelaskan bahwa wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan dengan cara peneliti melakukan interaksi langsung dengan partisipan maupun responden guna menggali informasi dan ide melalui tanya jawab. Wawancara dilakukan ketika peneliti ingin menggali informasi lebih dalam dari responden dengan jumlah responden yang terbatas (Sugiyono, 2013, hlm.137). Wawancara dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur (*terbuka*)/*indepth-Interview*, dan dapat dilakukan secara tatap muka maupun *via online* seperti melalui *video call* atau telepon (Sugiyono, 2013, hlm.138).

Pada penelitian ini, dilakukan wawancara dengan salah satu guru di SDN Cikoneng, Kab Bandung. Selain itu, dilakukan juga wawancara dengan lima siswa SDN Cikoneng guna menggali informasi agar sesuai dengan kebutuhan target audiens dari penelitian ini. Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan wawancara semi terstruktur bersama narasumber secara tatap muka. Wawancara semi terstruktur merupakan kombinasi antara wawancara terstruktur dan wawancara terbuka. Pewawancara memiliki panduan pertanyaan, tetapi tetap memiliki kebebasan untuk menggali lebih dalam atau mengembangkan pertanyaan sesuai respons narasumber. Wawancara ini yang lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur (Sugiyono, 2016).

### 3.4.3 Angket

Angket atau kuesioner yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan daftar pertanyaan tertulis kepada responden untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan Sugiyono (2012, hlm.142).

Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dari banyak orang secara cepat dan efisien.

Guna mendapatkan data yang valid mengenai kelayakan media dan mengetahui baik atau tidaknya kualitas media yang dirancang, maka peneliti menggunakan angket dengan instrumen berupa lembar angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta lembar angket responden.

#### 1. Angket Validasi Ahli Materi

Validasi materi adalah proses evaluasi terhadap kelayakan informasi yang disajikan dalam perancangan media animasi, meliputi aspek materi, penyajian, gambar, dan kesesuaian dengan perkembangan anak usia sekolah. Proses validasi dilakukan oleh ahli yang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang perkembangan anak usia sekolah.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Materi	1. Kejelasan materi 2. Kesederhanaan materi 3. Kespesifikan materi 4. Kesesuaian materi dengan taraf perkembangan anak usia sekolah 5. Kemenarikan penyajian materi 6. Materi Materi yang disajikan mendukung pemberian edukasi moral	6	1,2,3,4,5,6
2	Penyajian	1. Keruntutan konsep yang disajikan 2. Kejelasan isi materi dan pesan pada video	2	7,8
3	Gambar	1. Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan	1	9

Putri Wardatul Fu'adah, 2024

*PERANCANGAN ANIMASI STORYTELLING "PARA PEJUANG PALESTINA" SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL BAGI ANAK USIA SEKOLAH (Studi Kasus Pada Siswa SDN Cikoneng)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
4	Aspek Kesesuaian Dengan Perkembangan Anak Usia Sekolah	1. Kesesuaian durasi video 2. Kesesuaian narasi 3. Kesesuaian bahasa Keseusian teman dan penyampaian video	4	10,11,12,13

(Modifikasi dari Reiser et al., 2022)

## 2. Angket Validasi Ahli Media

Validasi media adalah proses evaluasi yang menilai kelayakan dan kualitas media edukasi yang telah dirancang. Penilaian ini mencakup aspek visual, media, audio, serta kegunaan. Proses validasi dilakukan oleh ahli yang memiliki pengetahuan serta pemahaman mendalam tentang animasi dan multimedia.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Visual	1. Kemenarikan ilustrasi animasi 2. Kemeneraikan desain karakter 3. Konsistensi desain karakter 4. Ketetapan pemilihan warna sesuai 5. Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> 6. Kesesuaian tata letak ( <i>layout</i> )	6	1,2,3,4,5,6
2	Media	1. Kesesuaian judul animasi 2. Kesesuaian gambar dan ilustrasi dengan tema 3. Kejelasan kualitas gambar 4. Kejelasan kualitas gerak 5. Keterbacaan teks	5	7,8,9,10,11
3	Audio	1. Kejelasan dan kejernihan audio	3	12,13,14

Putri Wardatul Fu'adah, 2024

PERANCANGAN ANIMASI STORYTELLING "PARA PEJUANG PALESTINA" SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL BAGI ANAK USIA SEKOLAH (Studi Kasus Pada Siswa SDN Cikoneng)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
		2. Kejelasan narasi 3. Kesesuaian <i>Sound effect</i> dan <i>backsound music</i>		
4	Daya Guna	1. Ketepatan durasi video animasi 2. Kefesienan video animasi 3. Video animasi dapat digunakan secara individu	3	15,16,17

(Modifikasi dari Reiser et al., 2022)

### 3. Angket Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa adalah proses evaluasi terhadap kelayakan penggunaan bahasa pada media edukasi yang dirancang. Aspek yang dinilai meliputi kelugasan, komunikasi, dialogis dan interaksi, kesesuaian dengan perkembangan anak usia sekolah, serta kesesuaian penggunaan istilah dan simbol. Proses validasi dilakukan oleh ahli bahasa yang memiliki pengetahuan dan pemahaman dalam bidang kebahasaan.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Kelugasan	1. Ketepatan struktur kalimat 2. Keefektifan kalimat 3. Kekonsistenan stilah baku yang digunakan	3	1,2,3
2	Komunikasi	1. Kejelasan pesan atau informasi 2. Kemenarikan dalam menyampaikan narasi dengan teknik <i>storytelling</i>	2	5
3	Dialogis dan Interaksi	1. Keefektifan penggunaan bahasa dalam memotivasi penonton/audiens	2	6,7

Putri Wardatul Fu'adah, 2024

PERANCANGAN ANIMASI STORYTELLING "PARA PEJUANG PALESTINA" SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL BAGI ANAK USIA SEKOLAH (Studi Kasus Pada Siswa SDN Cikoneng)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
		2. Keefektifan penggunaan bahasa untuk menumbuhkan karakter dan moral		
4	Kesesuaian Istilah & Simbol	1. Kesesuaian simbol dengan istilah yang digunakan 2. Konsistensi dalam pemakaian simbol	2	8,9

(Modifikasi dari Reiser et al., 2022)

#### 4. Angket Uji Coba Responden

Angket uji coba responden digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data dari audiens atau pengguna media animasi yang dirancang yaitu siswa SDN Cikoneng sebagai representasi anak usia sekolah. Responden akan mengisi lembar angket setelah menyaksikan video animasi dengan seksama dengan bimbingan peneliti. Responden yang diambil sesuai dengan sampel yang telah ditentukan sebelumnya yaitu 70 siswa SDN Cikoneng dengan kriteria usia 6-12 tahun. Pernyataan mencakup aspek media, audio, bahasa, materi, dan daya guna.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Angket Responden

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Media	1. Kemenarikan gambar pada video animasi 2. Kemeneraikan warna yang digunakan pada video animasi 3. Kemenarikan desain karakter pada video animasi 4. Kemenarikan gerakan karakter pada video animasi 5. Keterbacaan teks pada video animasi	5	1,2,3,4,5

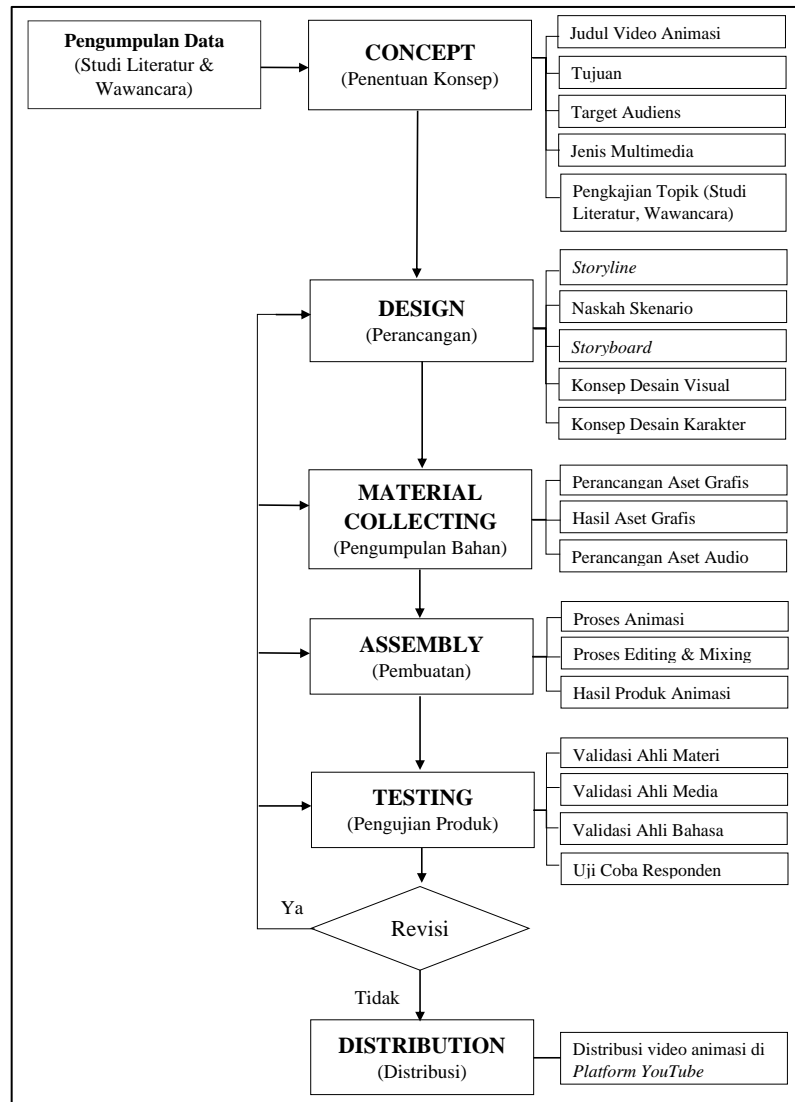
No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
2	Audio	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kejelasan suara <i>voice over</i> pada video animasi</li> <li>2. Kesesuaian musik dalam video animasi</li> </ol>	2	6,7
3	Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesederhanaan penggunaan bahasa</li> </ol>	1	8
4	Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemenarikan alur cerita pada video animasi</li> <li>2. Penyajian materi membuat audiens mengetahui tentang keadaan Palestina</li> <li>3. Penyajian materi membuat audiens merasa empati kepada rakyat Palestina</li> <li>4. Penyajian materi yang membuat audiens mengetahui cara-cara membantu Palestina</li> <li>5. Materi dapat memotivasi audiens untuk mencontoh perjuangan rakyat palestina yang memiliki sikap pantang menyerah</li> </ol>	5	9,10,11, 12,13
5	Daya Guna	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kebermanfaatan video animasi sebagai media edukasi</li> <li>2. Keinginan untuk merekomendasikan orang lain untuk menonton video animasi ini</li> </ol>	2	14,15

(Modifikasi Krisciaputri & Wenas, 2021)



### 3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur perancangan animasi “Para Pejuang Palestina” sesuai model pengembangan MDLC Luther-Sutopoini menggunakan pendekatan yang diadaptasi dari Krasner, (2008) Berikut adalah gambaran prosedur penelitian yang dilakukan, ditunjukkan pada gambar 3.2.



Gambar 3. 2 Prosedur Perancangan Animasi  
Sumber : Adaptasi Krasner (2008)

Berdasarkan proses tahapan model pengembangan MDLC dengan prosedur adaptasi Krasner (2008), berikut adalah pemaparan dari setiap tahapan tersebut.

#### 3.5.1 *Concept* (Pembuatan Konsep)

Penelitian diawali dengan tahapan konsep. Pada tahapan ini ditentukan judul cerita, tujuan, target audiens, jenis multimedia, serta dilakukan pengkajian

Putri Wardatul Fu'adah, 2024

**PERANCANGAN ANIMASI STORYTELLING “PARA PEJUANG PALESTINA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL BAGI ANAK USIA SEKOLAH (Studi Kasus Pada Siswa SDN Cikoneng)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

topik melalui data dan informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya di tahap pengumpulan data agar dapat memahami masalah berdasarkan data dan fakta lapangan. Sehingga ditemukan solusi dari permasalahan yang ada. Guna mendapat pemahaman mendalam mengenai sejauh mana pengetahuan anak usia sekolah tentang permasalahan di Palestina, dilakukan wawancara dengan salah satu guru SDN Cikoneng serta 5 siswa SDN Cikoneng. Selain itu, dilakukan studi literatur dari berbagai sumber kajian seperti jurnal ilmiah dan buku.

### **3.5.2 Design (Perancangan)**

Pada tahapan ini, peneliti mulai melakukan perancangan desain untuk media edukasi berupa animasi 2D. Mulai dengan membuat *storyline*, naskah skenario, *storyboard* dan penentuan konsep desain visual dan desain karakter. Adapaun *software* yang digunakan dalam proses pembuatan desain yaitu *Adobe Illustrator CC 2024*.

### **3.5.3 Material Collecting (Pengumpulan Bahan)**

Tahapan ini merupakan tahapan pengumpulan bahan materi mulai dari perancangan aset grafis, pengumpulan aset audio (*Sound effect*, *Backsound*, dan *Voice Over*) hingga tercipta dan terkumpulkannya aset-aset yang akan disatukan untuk dijadikan animasi. Pada proses ini pula, akan dilakukan proses digitalisasi seluruh sketsa aset yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dengan menerapkan prinsip-prinsip desain. Digitalisasi aset grafis dan karakter menggunakan *software Adobe Illustrator CC 2024*.

### **3.5.4 Assembly (Pembuatan)**

Setelah menyelesaikan tahap *material collecting*, selanjutnya masuk ke tahap *assembly* (pembuatan produk) yang mencakup proses animasi (menggerakkan aset grafis menggunakan *Adobe After Effect CC 2024*, *editing* dan *mixing* seperti penyatuan audio dan video. Pada tahap ini, peneliti menggunakan *software Adobe Premier pro CC 2023* untuk mengedit video dan menggabungkannya dengan audio, serta *software Audacity* untuk mengedit audio seperti mengedit rekaman *voice over* dan mengedit *backsound* maupun *sound effect*. Dilanjutkan dengan proses *rendering*, yaitu proses dimana video yang telah di edit dikonversikan menjadi satu file video yang utuh dan dapat diputar di berbagai perangkat.

### 3.5.5 *Testing (Pengujian Produk)*

Setelah video animasi selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah menguji media animasi. Pengujian media diawali dengan validasi oleh ahli materi, media dan bahasa. Umpan balik yang didapatkan dari validator ahli dapat menjadi bahan evaluasi media animasi yang telah dirancang. Setelah itu, dilakukan uji coba kepada responden yaitu anak usia sekolah untuk mengetahui kelayakan media animasi yang telah dirancang.

### 3.5.6 *Distribution (Distribusi)*

Setelah uji kelayakan selesai, langkah terakhir adalah distribusi. Video animasi edukasi disebarakan melalui *platform* media sosial, yakni *YouTube*. *YouTube* merupakan *platform* yang populer dan mudah diakses oleh pengguna internet yang dapat menjadi sumber untuk memperoleh informasi dengan format video (Chai et al., 2024). Pendistribusian ini bertujuan untuk menjangkau audiens yang lebih luas, memanfaatkan popularitas dan aksesibilitas *platform* tersebut. Dengan demikian, video dapat menjadi sumber informasi yang mudah diakses oleh berbagai kalangan pengguna internet termasuk anak usia sekolah, serta meningkatkan penyebaran pesan edukatif secara efektif.

## 3.6 Analisis Data

Berdasarkan metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif, penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Maksudnya adalah ketika hasil data dari penelitian dari seluruh responden atau sumber data lain hasilnya dikemukakan dengan deskripsi, penjelasan, dan atau validasi mengenai peristiwa yang diteliti (Ramdhan, 2021). Data kuantitatif pada penelitian ini dilakukan untuk menentukan kelayakan media animasi edukasi yang dirancang berdasarkan validasi para ahli dan angket uji coba responden yang diberikan kepada siswa SDN Cikoneng, Kab. Bandung.

Data yang telah diperoleh dari hasil validasi para ahli dan angket responden, di susun ke dalam bentuk angka dan persentase dengan menggunakan skala Likert guna mengukur sikap, pendapat, atau persepsi seseorang terhadap fenomena sosial (Sugiyono, 2019). Kriteria skala likert yang digunakan seperti pada tabel 3.5 dan Interpretasi Skala Likert dalam persentase seperti pada tabel 3.6

Tabel 3. 5 Kriteria Skala Likert

<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

(Ernawati, 2017)

Untuk menghitung skor persentase kelayakan, data dihitung per-aspek penilaian yaitu dengan menjumlahkan skor aspek yang diperoleh lalu hasil jumlah skor yang diperoleh tersebut dibagi dengan jumlah skor maksimal, setelah itu mengalikan hasilnya dengan 100%. Berikut adalah persamaan rumusnya (Ernawati, 2017).

$$Ps = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ps : Persentase

F : Jumlah Skor yang diperoleh

N : Jumlah Skor Maksimal

Tabel 3. 6 Interpretasi Skala Likert

<b>Persentase Penilaian (%)</b>	<b>Keterangan</b>
0 – 20%	Tidak Layak
21 – 40%	Kurang Layak
41 – 60%	Cukup Layak
61 – 80%	Layak
81– 100%	Sangat Layak

(Ernawati, 2017)

Pada penelitian ini akan dijabarkan menggunakan teknik kuantitatif deskriptif. Berdasarkan kriteria yang ada, perancangan media edukasi berbentuk animasi 2D “Para Pejuang Palestina” bagi anak usia sekolah dapat dikatakan layak apabila mendapat nilai dengan minimal persentase 61%-80%.